

POWER PLAYER

No
2 / 94
Hinta
5,-

S Rock'n Roll Racing
S Super Empire Strikes Back
S Winter Olympics
S Aladdin



Tiny Toon
Adventures 2

G
B



Klassikko:

**Super
Mario Bros.**



Capcom on saanut käsiinsä uuden, kuumen Disney-tittelin. Tämä on Aladdin, josta on tehty paras Disney-elokuva aikoihin – kenties sitten Viidakkokirjan – ja se on myös yhtiön suurin menestys kautta aikojen.



Aladdin on köyhä näpistelijäpoika, jonka haaveissa pyöri rikastuminen, vaikutusvalta ja rakastuminen prinsessaan. Mutta tämä on Aladdinille pelkkää unta siihen päivään asti, kun hänelle tehdään yllättävä tarjous. Hovin neuvonantaja, ilkeä Jafar pukeutuu vanhaksi kerjäläiseksi ja ottaa yhteyttä Aladдиниin.

Jafar tarvitsee Aladdinin apua saadakseen noidusta luolasta käsiinsä lampun, jolla on hämmästyttäviä voimia. Lampun taikavoiman avulla Jafar suunnittelee pääsevänsä valtiaaksi, jolloin hän voisi hallita rautaisella otteella.

Aladdinille luvataan tästä palveluksesta sellaiset rikkauudet, että hän voisi elää loppuelämän prinsinä. Matkassa on vain mutka. Jos Aladdin liikuttaa mitään muuta kuin lampua, hän jää luolaan vangiksi loppuelämäkseen. Tietysti käy juuri näin, että Aladdin joutuu loukkuun. Aladdin löytää lampun ja pyyhkäisee sen kylkeä. Silloin ilmestyy äkkiä henki, joka lupaa täyttää kolme Aladdinin toivomusta. Nyt täytyy löytää reitti luolasta ulos ja etsiä Jafar käsiin. Hänet täytyy pysäyttää ennen kuin valtakunta joutuu täriöille. Ja kuka menee naimisiin prinsessan kanssa?

Jafarin kaikki miehet etsivät Aladдиниa, koska hän katsoi luolaan korvaamattoman lampun kanssa. Näitä vastaan puolustautuessa on hyöä tietää pari seikkaa.

Pystyt loikkimaan useimpien esteiden ja vihollisten ylitse. Toisinaan voi olla vaikeaa selvittää loikasta vihollisen yli ja silloin vaaditaan kovempia otteita. Omenien heittäminen pitää ikävät tyypit etäällä. Ellei tämä konsti auta, on käytössä monia muitakin tavaroita, joita tarvitaan Jafarin ja hänen miestensä voittamiseen.



Vihollisia ei ole helppo kukistaa. Onneksi erilaisia keinoja on niin paljon. Omenoiden lisäksi päällehyppely saattaa auttaa, mutta kaikkein tehokkainta on heilauttaa itsensä kohti ja potkaisu riiviöt pois.

PELAAJIA	PELIMUISTI
1	Salesana
PELINLUONNE	GAMELINK
Tasokas/henkisäily	—

● CAPCOM
VAIKEUSASTE
KESKITASOA

9,5	GRAFIikka	9,0	PELIOHJAUS
9,5	ÄÄNI	9,0	VIIHDE

Aladdin



Pelin kentät tapahtuvat samoissa ympäristöissä kuin elokuvakin. Kaikki alkaa köyhän kaupungin torilta ja päättyy Jafarin palatsiin. Tutustutaan kentiin vähän lähemmin.

Kenttä 1 Markkinat

Aladdinin seikkailu alkaa mystisen kaupungin, Agrabahin kaduilta. Täällä pitää napata niin paljon omenia ja muuta hyvää kuin pystyy. Aladdinilla on pikkukaverinsa, apina Abu mukanaan. Abu osoittaa mihin kaikki salaiset tavarat on kätetty ja jopa mihin suuntaan olisi syytä talsia. Kussakin kentässä kannattaa hakea pientä skrabia, joka on useimmiten kätetty yhteen monista saviruukuista, joita löytyy eri puolilta seutua. Sen kanssa pääsee hengen onnenpyörään, jossa voi voittaa kaikenlaista. Matto on toinen hyötytavara. Sillä voi laskeutua korkealta vahingoittumatta. Matto avataan kuin laskuvarjoksi ja sen varassa leijutaan maahan. Ensimmäisessä kentässä ei ole ihmeempiä vaikeuksia, vaan siinä voi lämmittellä ja totutella peliin. Kerää siis kaikki hyödyllinen piiloista ennen kuin jatkat matkaa. Kentän ainoa ongelma on loppupomo, joka onkin pelin ainoa ennen taistelua Jafarin kanssa aivan lopuksi. Pomo on vanginnut Jasminen ja ansaitsee siis opetuksen. Hyppää päälle, väistä sitten hänen miekkaansa, ja hyökkää taas.



Ensimmäisessä kentässä voi harjoitella loikkia ja heilautuksia. Siitä on apua myöhemmin.



Lopputaistelu Jafaria vastaan on raskas. Jos selviät hänen salamoistaan ensin, pärjäätkyllä myös käärmemuotoa vastaan.



Kenttä 2 Noidut- tu luola

Kun prinsessa on pelastettu Agrabahin kaduilta, kuninkaan vahdit ottavat Aladdinin kiinni ja sulkevat hänet vankilaan. Vankilassa hän törmää vanhaan mieheen, joka sanoo tietävänsä reitin ulos vankilasta. Mutta hän suostuu paljastamaan sen vain, jos Aladdin hakee suureen luolaan kätkeytyn lampun. Aladdin ottaa tehtävän vastaan ja pakenee vankilasta. Myöhemmin osoittautuu, että tämä vanhus oli itse Jafar ovelassa valepuvussa.

Aladdin jää siis kiikkiin luolaan ja hänen täytyy löytää uusi uloskäynti. Tämä loikka kenttä on hiukan hankalampi, mutta hyötyvärsä on matkalla runsaasti. Kun pääset kentän loppuun, löydät aarrekkamion. Kulje niin pitkälle oikealle kuin voit, että löydät taikamaton. Hyppää maton päälle ja matkusta kenttään 3.

Kenttä 3 Lentomatka taikamatolla.

Tämä kenttä on yksi pelin vaikeimpia. Kuva vierii nopeasti ja matkalla on paljon esteitä. Matkalla pitää lentää lujaa samalla kun väistelee maasta tulevaa laavaa sekä ylhäältä tulevia kivi-vyöryjä. Älä pysähdy paikoilleisi! Peli päättyy muuten helposti siihen ja joudut laavakylpyyn. Opettele kärsivällisesti muistamaan kuinka kivet putoavat ja missä kohdissa laavasuihkut ovat korkeimmillaan.

Grafiikka ja animaatiot ovat häikäiseviä. Kaikki elokuvan nähneet tunnistavat maisemat ja hahmot.



Lampun sisällä täytyy ajoittaa hyppy hyvin, muuten reissu loppuu tahiyeen. Salasanan avulla pääsee jatkamaan kaikkien bonussyöntein kanssa vieläpä!



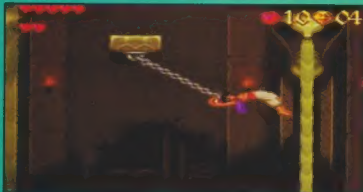
Kenttä 4

Lampun henki

Nyt alkaa todellinen seikkailu. Pelottavan mattokyydin jälkeen Aladdin päättää tutustua paremmin lampuun. Hän pyyhkäisee satumalta lampun kylkeä ja samassa ilmestyy suuri henki esiin. Henki kutsuu Aladdinin lampun sisälle. Neljäs kenttä ei ole kauhean vaikea, sillä täällä saa pikemmin tallustella ja ihailla mahtavaa grafiikkaa sekä kuunnella ihmeellistä musiikkia. Varsin ilmapalloja, jotka vajoavat nopeasti kun heilautat itsesi paikasta toiseen. Kun saavut kuulan partaalle, joudut odottelemaan hetken. Henki rulee pian apuun ja takoo pilviä sekä tasoja, joiden päällä voit kulkea.



Lampun hengen kotikäynnin jälkeen on vielä kolme kenttää, Aladdin joutuu mm. kimuranttiin pyramidiin...



Heilautus ulkonevista esineistä, tai ketjusta kuten tässä, on hyvä tapa liikkua. Samalla väistää kaikki viholliset, jotka ovat usein tiellä.

10

Tohtori Wiili:

Tämä on Capcomin kaikkein hienoin Disney-peli, joka suhteessa. Grafiikka ja musiikki ovat niin tolkuttoman hienot, että uskoisi katsovansa elokuva. Sen lisäksi Aladdin on enemmän kuin tavallinen tasoloikkaus. Tässä saa lentää taikamatolla, pomppia lumotuissa pilvissä, hypätä laskuvarjolla, sekä kaikenlaista muuta hauskaa. Jos videopeleille olisi olemassa jokin Oscar-patsaan vastine, niin Aladdin pyyhkisi minusta muilla ehdokkailla lattiaa. Täytyypä tällätä maksimipisteet

9

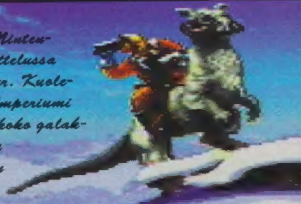
Toimitus

Kylläpä osaa olla komean näköistä. Mikki Hiiri teki suuren vaikutuksen tuossa vuosi sitten, mutta tämä on vielä sitäkin hienompaa. Sekä animaatiot että taustat ovat komeimpia mitä on koskaan nähty. Pelissä on Oscarilla paljautta musiikkia, mikä on mahtavaa. Sen lisäksi että Aladdin on niin hienoa katsottavaa ja kuunneltavaa, on pelin selvittäminenkin mainiota puuhaa. Ihan täysiä pisteitä ei voi antaa, sillä peli on vähän helppo. Helpot radat selvittää varsinkin salasanan avulla aika nopeasti. Mutta nuorille, kokemattomammille pelaajilla riittää varmaan myös haastetta.

Pelissä on vielä kolme muuta kenttää. Kun Aladdin tulee ulos lampusta, Abu on karannut aavemaiseen pyramidiin. Aladdin ei jätä ystävää pulaan, vaan lähtee pelastamaan häntä. Mutta se on jo toinen tarina, jonka kukin saa yrittää itse selvittää. Jotain hurjaa pitää toki jättää...

Super EMPIRE STRIKES BACK

Imperiumi tekee jälleen vastaishun, tällä kertaa Super Nintendoon. Luke ja muu porukka on uudessa mahdollottomassa ottelussa pimeyden voimia vastaan, joiden sokkana on Darth Vader. Kuolomantähti on tuhottu, mutta se on rakennettu uudestaan. Imperiumi aikoo nyt todella murkata kaikki kapinoinjat ja vallata koko galaksin. Kapinalliset yrittävät puolustautua, mutta se tuntuu toivottomalta. Pahat voimat lähettävät jäljittäjät heidän tukikohtiansa tuhoamaan se. Seikkailu voi alkaa.



Kuten aikaisempi huippupeli Super Star Wars, käyttää tämäkin peli kolmea päähahmoa siihen asti kun paha Darth Vader joukkoineen on tuhottu ja muut kapinalliset pelastettu. Sankareina ovat vanhat tuttavat Luke Skywalker, Han Solo sekä jämerä olento Chewbacca. Kullakin kolmella on omat erityisominaisuutensa, joille tulee olemaan käyttöä.



LUKE SKYWALKER

1. Lasermiekka

Tämä on Luken paras hyökkäysase. Se tuottaa suurta vahinkoa ja on erittäin nopeakäyttöinen. Hyppääminen ja pyörähdys miekka esillä on tappava hyökkäys, mutta se on melko vaikea suorittaa.

2. Laserpistooli

Tämä ei ole niin vahva kuin miekka, eikä niin nopeakaan. Tätä asetta tarvitsee ainoan kerran silloin kun viholliset ovat hiukan kauempana.

3. Liukuhyökkäys

Tämä saattaa näyttää mitättömältä, mutta tehoaa itse asiassa aika hyvin. Tämä kannattaa suorittaa erityisesti kovassa kiireessä, kun on pakko päästä ohi.



PELAAJIA

1

PELIMUISTI

Salasana

● JVC
VAIKEUSASTE

PELINLUONNE

Tominta/seikkailu

GAMELINK

—

VAIHTALEE

9,0

GRAFIIKKA

5,0

PELIOHJAUS

9,5

ÄÄNI

8,0

VIIHDE

HAN SOLO

1. Laserpistooli

Han Solon laserpistooli on paljon parempi kuin Luken. Se on nopeampi ja voidaan tehostaa vahvempia säteitä varten.

2. Kieriminen

Tämä muistuttaa Luken liukua, mutta on nopeampi ja tehokkaampi. Käytä tätä erityisen ahtaassa paikassa, että pääset pakoon.

3. Kranaatit

Erittäin vahva ja käyttökelpoinen ase. Käyttele kranaatteja säästeliäästi, sillä niitä on rajallinen määrä.

Tämä peli ei ole yksipuolinen tasoloikkaseikkailu, vaan vaihtelevia, jännittäviä kenttiä on 14 ja erilaisia tehtäviä suuri määrä. Tautauimin ratsastaminen ja vihaiset lumiolennot keskellä hyytävää talvea ovat vasta alkua. Sen jälkeen on vuorossa huimaava lento lumialuksella, kun vastassa on 15 vaihtelevan tasoista AT-AT-kulkijaa. Jos tästäkin selviytyy, niin Luke on suorittanut osuutensa ja Han Solo hyppää kehiin. Hän auttaa pääsemään Kuukaupunkiin. Toisien kuukaupunkien kentissä ohjattavana on suuri wookie Chewbacca. Hän on vahva kuin härkä, mutta ei aivan niin sukkela tai helposti ohjattava kuin Han ja Luke. Loppu on jälleen kerran lähellä, samaten kuin kamppailu pahaa Darth Vaderia vastaan. Lopputaistelu on aivan samassa ympäristössä kuin elokuvassakin. Luke ja Darth Vader ovat siis nokikkain. Mitä muuta Tähtien sota -fani voisi toivoa?

8

Toimitus

Tähtien sota -elokuvat ovat olleet aina suosikkeja, joten toimituksessa tuli melkein tippa silmään kun saimme uuden pelin aiheesta käsiimme. Kun on ehtinyt leikkiä muovialuksilla ja muovinukeilla, niin hahmot ja välineet ovat tulleet tutuiksi. Ja elokuvat ovat tietysti olleet pakollista sivistystä. Mutta peli Empire Strikes Back on valitettavasti pelkkää Super Star Warsin kertausta. Vaikka se oli hieno SNES-peli, niin samaa tavaraa ei kaipaa uudestaan. Ei sillä, toteutus on kyllä komea ja puitteet kohdallaan. Kannattaa harkita ennen ostoa, ainakin jos omistaa ykkösosan.

CHEWBACCA

1. Laserpistooli

Aivan samanlainen ase kuin Han Sololla.

2. Liukuhyökkäys

Melkein sama kuin Lukella. Tässä on myös hyvät ja huonot puolensa.

3. Superkieriminen

Chewbaccan erikoishyökkäys on kaikkein tehokkain, varsinkin jos ympärillä on paljon vihollisia. Hän hyrrää äkkiä tieltä ja samalla laukaisee suuren lieskan.



6

Tohtori Wiili

Tietysti Super Empire Strikes Back näyttää hienolta ja musiikki on huippuluokkaa. Mutta tästä huolimatta todellinen pelituntuma puuttuu. Peliohjaus on juuri niin kulmikas kuin ykkösessä ja kentätkin liian samankaltaisia. Minä odotin enemmän uudistuksia. Vahinko että tällainen kaava on jäänyt päälle, kun elokuvissa olisi ainesta vaikka mihin.

GAME BOY

TINY TOON ADVENTURES 2 - MONTANA'S MOVIE MADNESS



Kaupungissa on avattu uusi elokuvateatteri ja tietenkin kaikki nuorempi väki ryynnistää sinne katsomaan mitä leffoja on tarjolla. Kun liput on ostettu uuteen länkkäriin ja on päässyt saliin

istumaan, käy ilmi ettei elokuva ole ihan tavallinen. Ilkeä Montana Max on pääroolissa ja sinun täytyy Busterin kanssa onnistua nujertamaan hänet ajoissa, että elokuvaan saadaan onnellinen loppu.

Valitettavasti Max ei suostu tähän ideaan, vaan järjestellee uusia päärooleja itselleen heti kun onnistut antamaan hänelle selkäsauvan. Joten erilaisia kenttiä riittää ja ne on kaikki jaettu osiin. Ota mukava asento Game Boy kädessä ja varaudu suureen seikkailuun elokuvien maailmassa.



Kenttä 1 Western War

Ensimmäinen kenttä koostuu seitsemästä osasta, jotka ovat kaikki autiomaassa. Ensimmäinen osassa vain juostaan kolmessa osassa keräämässä porkkanoitte. Hae myös pieniä patsaita, joiden avulla pääsee bonuskenttiin. Niistä voi nimittäin saada yhtä ja toista hyödyllistä. Neljäs osa vie



rittää kivenmurikoita Busterin päälle, joten täytyy varoa tulemasta liiskatuksi. Seikkailu jatkuu

luolassa ja ylhaällä junankatolla. Lopulta saat Maxin näköpiiriisi ja taistelu voi alkaa. Väistä hänen hattuaan ja hyppää kolme kertaa päälle, että hän luovuttaa.

Kun selviydyt tästä, pääset ensimmäiseen bonuskenttään. Saat pelata koripalloa Pluckyta vastaan. Jos saat tehtyä kolme pistettä ennen peliajan loppumista, saat yhden jatkon. Vinkkinä voisit kertoa, että kannattaa painaa kahdesti joka suuntaan pelin aikana.



Kenttä 2 Samurai Saga

Nyt on loikattu Japaniin, missä on toinen elokuvamiljöö. Täällä täytyy varoa ansoja sekä Busterin päähän putoavia lampuja. Kulje alkuvaiheissa rauhallisesti.

Kun saavut veden ääreen, kannattaa ryhdistäytyä, ettei Buster pääse hukkumaan. Kahdeksan osan jälkeen on vuorossa pelin toinen pomo.



Myös sammakon päälle täytyy loikata kolme kertaa, mikä ei ole kauhean vaikeaa jos ajoitus on kohdallaan.

Sitten kun Max ja sammakko on taas löylytetty, pääset silmätysten Arnoldin kanssa, joka haastaa sinut kamppailuun. Otat tietysti haasteen vastaan ja saat olla pian tarkkana,



PELAAJIA	PELIMUISTI
1	-
PELINLUONNE	GAMELINK
Tasoloikka	-

KONAMI
VAIKEUSASTE
KESKITASOA

7,0	GRAFIIKKA	7,5	PELIOHJAUS
7,5	ÄÄNI	8,0	VIIHDE



Kenttä 4 Monster Movie

Huh huh, nyt tulee kyytiä. Vahvat ja ovelat kamotukset pyörivät joka puolella hirviömäisen Franken Maxin linnan ympärillä. Täällä on tosi vaikeita huoneita, jossa vesi nousee ihmeen nopeasti. Kun viimein pääsee pomon luokse, asiat käyvät vielä vaikeammaksi. Vaaditaan paljon harjoitusta ennen kuin saa mitään vahinkoa pomoon.

Joko se loppuu sitten tähän? Eipä viitsitä vastata tähän kysymykseen, vaan yrittäkääpä itse voittaa tämä kauhupomo. Onnea!

ettet vain putoaisi veteen, missä uiskentelee näлкäinen hai. Jos Arnold putoaa, saat jatkon.

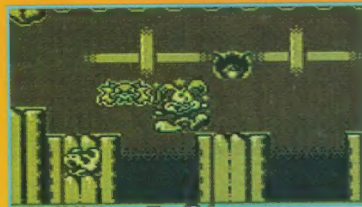


Kenttä 3 Future Flick



Peli siirtyy nyt tulevaisuuteen. Buster on kaupungissa, missä on paljon merkittäviä olentoja. Tällä pitää siis olla silmä kovana. Kaikki kentän kahdeksan osaa ovat hankalia, eikä robottien, liikkuvien tasanteiden sekä rakettien seassa ole helppo pysyä hengissä. Kentän viimeisessä osassa vastaan asettuu Cyber Max, valtava robotti, joka sinkoa käsiä ja jalkoja sinua kohti. Väistele ja yritä loikata robotin pään päälle, niin se lähtee matkoihinsa.

Nyt Buster saa näyttää futistaitonsa. 15 maalin tekeminen lyhyessä ajassa ei ole helppoa, mutta yksi jatko lisää olisi paikallaan, sillä seuraava kenttä on koko pelin vaikein.



7

Tohtori Wiili

Alkaa ihmetyttää mitä Konamilla on mielessä. Meidänhän melkein hukutetaan piirrettyjen sankarien peleihin ja laatu pysyy järjettään korkealla. Konami on muuttamassa koko tasoloikkapelielin linjaa! Tiny Toons 2 ei ole mikään poikkeus. Konami on onnistunut keksimään jälleen uusia ideoita ja tekemään hauskan seikkailun. Mainioita bonuskenttiä, sukkelia päähahmoja ja näyttäviä animaatioita kenttien välissä. Tässä on taas hupaisa peli, jonka takia kannattaa ostaa muutamat patterit Game Boyhin.

8

Toimitus

Edellinen GB:n Tiny Toons oli hyvä peli ja tämä on vielä hivenen parempi. Grafiikka on tehty tyyliillä ja perinteiseen sarjan musiikkiin ei kylästy millään. Ratojen välinen vaihtelu on hieno juttu, vaikka toiset kentät ovat silti hiukan pitkiä ja hitaita. Salasanasta olisi toisin paikoin iloa. Bonuskenttiä on ilahduttavan paljon mukana. Itse asiassa tässä ei voi kitistä mistään muusta kuin joidenkin osien turhauttavasta pituudesta ja touhun tuntuudesta. Palaset ovat muuten kohdallaan.

WINTER OLYMPICS - LILLEHAMMER

Winter Olympics ilmestyy juuri sopivasti tämän talven olympialaisten aikoihin, joten pikainen peliesittely on paikallaan. US Gold on tehnyt nopeaa työtä tämän nimikkeen kanssa.

Kuten useimmissa urheilupeleissä voi tässäkin valita haluako harjoitella vai kilpailla pelin monissa lajeissa. Winter Olympics sisältää vielä mahdollisuuden saattaa tietokonevastustajan kyyliänsänsäksi voi käydä läpi minikilpailun, jossa saa itse valita mukaan suosikkilajinsa.

Pelissä voi valita kymmenestä eri lajista, joten ajattelimme esitellä niitä hiukan lähemmin.

Syöksylasku

Tämä on melko yksinkertainen laji. Että saisi laskuvauhdin huippuunsa, täytyy painaa koko ajan B-nappia ja kääntäminen onnistuu L- ja R-napeilla. Alussa tässä saa helposti huonompia aikoja kuin tietokone, mutta harjoittelu auttaa parantamaan laskun sujuvuutta.

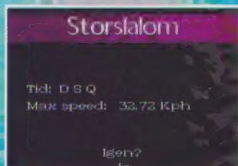
Super G

Super G on hyvin lähellä syöksylaskua. Ainoana erona on nimittäin se, että portteja on nyt enemmän radalla. Rata on myös hiukan lyhyempi. Jos olet oppinut hyvän tyylin syöksylaskussa, niin myös Super G alkaa sujua äkkiä.



Suurialalom

Muutokset ovat yhä aika vähäisiä. Portteja on vielä enemmän ja rata on entistä lyhyempi, mutta sen suurempia eroja ei olekaan. Suurialalom on toki hankalin näistä kolmesta, sillä portit tulevat vastaan niin pian, ettei mukaan tahdo ehtiä.



Slalom

Tämä neljäs alppilaji on selvästi hauskin. Aluksi tuntuu täysin mahdottomalta päästä edes maaliin, mutta sitä mukaa kun oppii tuntemaan radan, alkaa ohjaaminen käydä helpommin ja nautittavammin.



PELAAJIA	PELIMUISTI
1-4	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Urheilu	-

PELAAJIA	PELIMUISTI
1-4	EI
PELINLUONNE	GAMELINK
Urheilu	-

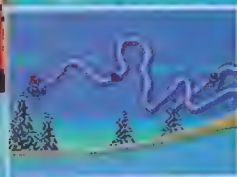
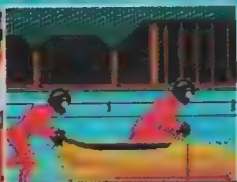
● US Gold
VAIKEUSASTE

KESKITASOA

5,5	GRAFIikka	7,5	PELIOHJAUS
6,0	ÄÄNI	7,5	VIIHDE

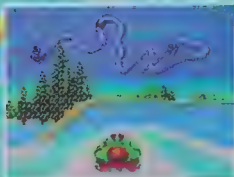
Kelkkailu

Seka kahden että yhden hengen kelkkailussa löytyy pysytely ja kourussa suorassa, että vauhti kasvaa huippuunsa. Suoralla osuudella pitää ohjata keskelle, mutta mutkissa tulee ongelmia. Lumien tuprahtelu on merkinä vauhtia hidastavista liikkeistä.



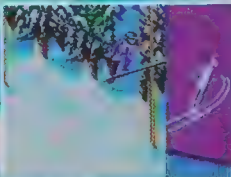
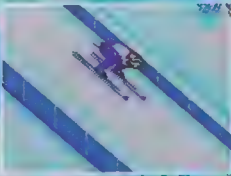
1 hengen kelkka

Tämä käyttäytyy samaan tapaan kuin kahden hengen kelkka. Vauhti vain on hiukan hitaampi. Harjoittele laskemista ja yritä tehdä mahdollisimman kovia aikoja.



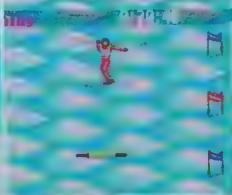
Mäkihyppy

Tämä on yksi peilin hauskimista lajeista. Peikko on jäänyt suuhun sen suhteen miten tiivertäminen on. Vauhti tekee mutkia, mutta hyppy on taatusti pitempi kun aukaisee tuon tuun veen.



Kumparelasku

Tässäkin on vielä hämärän peitossa miten huipputuloksiin pääsee. Vauhti tuntuu olevan homman a ja o, kenties vielä tärkeämpää kuin matkalla tehtävien hyppyjen tyyli.



Ampumahiihto

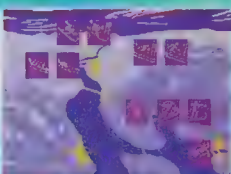
Ampumahiihdossa ei ainakaan joutu ihmettelemään. Tässä lajissa onnistumme ensinnä nappaamaan kultaa ja totta puhuen tekniikka tuntuu vähän liiankin helpolta. Pidä kunnon vauhtia latu-uralla ja ota amunta rauhallisesti, niin pääset hyviin tuloksiin.



Luistelu

Hyh, kuinka erolas laji. Tässä kaivataan vain nopeita soomia ja ellei ole joku muuta tai tuhoohjainta, voi laistaa maittojuomalla kotiin. Sillä muuten löytyy vain pysyä jäällä, ettei tule diskatuksi.





Kun olemme nyt esitelleet kaikki lajit mitä näihin talviolympialaisiin kuuluu, on aika käydä itse kilpailuun joko kaverit tai tietokonetta vastaan. Mikä maa kerää eniten mitaleita?

3

Tohtori Wiili

Onneksi oikeat Lillehammerin olympialaiset ovat varmasti kiinnostavimmat kuin tämä. Winter Olympics on tehty grafiikalla, joka tuo vanhat NES-pelit mieleen. Se että US Gold ei saa mahtumaan enempää ja tasokkaampaa tavaraa 16 megan kasettiin on melkein pelottavaa. Olisin odottanut kuulevani edes äänitehosteen siellä täällä, mutta kun ei. Helkkari sentään, vanha kunnan NES-peli Track & Field II on minusta hauskenempi, jos nyt välttämättä haluaa urheilla.

6

Toimitus

Urheilupelit konsolleille ovat luku sinänsä. Armoston näpyttely voi olla hauskaakin oikeassa seurassa ja esimerkiksi sellaisissa peleissä kuin Track & Field ja Gold Medal Challenge. Mutta kun Winter Olympics otettiin koeajoon, se tuntui selvältä pettymykseltä. Vanhoissa NES-peleissä antoi karkean grafiikan ja kehnot äänit antteeksi, mutta 16 megan SNES-kasetissa ei voi hyväksyä värityötä kuvaa ja olema-tonta äänimateriaalia. Lajitkin muistuttavat ihan liikaa toisiaan ja etenkin alppilajien kohdalla ihmetyttää mitä jär-keä on laskea yhtä kovaa kaikkia neljä lajia, joissa eroina on vain mutkien määrä ja radan pituus. Ensisilmäyksellä pelistä jää siis paha maku, mutta se korjautuu hiukan. Kunhan lajeihin saa tuntumaa, niissä ottaa mielellään jo hiukan kisaa. Toimituksen omat olympialaiset olivat reipasta meininkiä. Mutta Track & Field II on yhä parempi olympialais-peli.

Rock 'n' Roll Racing

Kaiuttimista moikaa raskas rock-musiikki ja Larry "Supermouth" Huffman lähettää ajokit radalle. Merkillisten eri planeettojen olentojen kilpa-ajo on käynnissä, eikä kyseessä ole taatusti mikään sunnuntiajelu.



Rock 'n' Roll Racing on saman uulta luovan ryhmän tekosia kuin The Lost Vikings, mutta yhtäläisyyksiä näissä peleissä on vaikea löytää. Rock 'n' Roll Racing on suoraa toimintaa täydellä vauhdilla koko ajan. Ainoat rauhan hetket ovat kisojen välillä, jolloin pitää laittaa autot kuntoon.

Pelin kaikkein säväkin puoli on sen musiikki. Interplay on ostanut oikeuksia rock-klassikoihin kuten "Born to be Wild", "Paranoid" ja "Peter Gunn", mikä nostaa reilusti tunnelmaa. Kilpajossa on todellakin rock 'n' rollia.

PELAAJAJA 1-2 YHÄ AIKANA	PELIMUISTI EI
PELINLUONNE Kipeä-ajo	GAMELINK —

● INTERPLAY
VAIKEUSASTE
KESKITASOA

8,0	GRAFIIKKA	7,0	PELIOHJAUS
9,0	ÄÄNI	8,0	VIIHDE

AJAJAT

Pelissä voi valita kuudesta eri ajajasta, joilla on kullakin erilaiset vahvat ja heikot puolensa. Kaikki ovat kotoisin eri planeetoilta, joten erot ovat selviä.

SNAKE SANDERS

- +1 Acceleration
- +1 Top Speed

SNAKE on kotoisin meidän kauniilta planeetalta, ja hän on menestynyt Indianapolisissa. Hän ei kaipaa kuin kunnioitusta muilta. Hän osaa kiihdyttää ja pitää kovan katonopeuden.



CYBERHAWK

- +1 Acceleration
- +1 Jumping

Tämä salamyhkäinen hahmo luovutti oman ruumiinsa tulleisuudesta tutkimuksiin. Hänestä on tullut pikku hiljaa kyborgi sekä hengenvaarallinen kuski. Hänen valttinsa ovat kiihdytys ja hypyt.



IVANZYPHYR

- +1 Jumping
- +1 Top Speed

Kotiplaneetta Fleagull tuntee tämän kissanaaman suuren sankarina. Synnä on tietysti ajajanlahjat. Kun näet kovan huippuvauhdin ja loikat, niin ymmärrät sen.



JAKE BADLANDS

- +1 Acceleration
- +1 Cornering

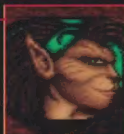
Tässä on harvinaisen ikävä tyyppi. Hän osaa vetää mutkat suoriksi ja kiihdyttää lujaasti. Muissa suhteissa taidot ovat selvästi kehnommat.



KATARINA LYONS

- +1 Jumping
- +1 Cornering

Katarina on prinsessa planeetalla Panteros IV. Häntä inhoittaa kaikki miehet, jotka kuvittelevat olevansa parempia ajajia, joten nyt on sopiva tilanne näyttää kuka osaa loikata ja kurvailla.



TARQUIN

- +1 Top Speed
- +1 Cornering

Tarquin on ajanut autoilla pikkupojasta. Nyt hän on päättänyt haastaa parhaat kuskit. Riittääkö kova huippunopeus ja taitavuus mutkissa voittoon?



PLANEETAT

Pelissä on kaikkiaan kuusi eri planeettaa, mutta kuudenteen ja viimeiseen voi päästä vain, jos ajaa rankkaa Warrior Divisionia. Tässä on muutamia tietoja toisista viidestä planeetasta, joihin pääsee VS Mode:ssa.

CHEM VI

Tällä planeetalla kilpaillessa pitäisi oikeastaan käyttää kaasunaamaria. Ilma on kaameaa, joten totuttoman kuskin on hyvin vaikea pärjätä. Viper McKay on asunut täällä ikänsä, joten hänelle se ei ole

DRAKONIS

Ihmiä syövät liskot ovat asuttaneet Drakonis-planeetan, mutta täältä löytyy myös koko aurinkokunnan rankimpia ratoja. Marauder on kaikkien paras auto, jolla voi yrittää lyödä sankarin Grinder X10 ja hänen jenginsä. Varo ettet lennä radan reunojen yli korkeissa loikissa.



AJOKIT

Pelissä on monenlaisia ajokkeja, joista voi valita. Mitä enemmän keräät rahaa, sitä paremman auton saat tietysti alle, mutta ei siinä kaikki. Jokainen auto tai alus sopii parhaiten jollekin planeetalle, joten universumia täytyy osata myös kiertää oikeaan suuntaan.

Kun nyt tiedät pääasiat planeetoista, kuskeista ja ajokeista, on aika hyökätä kilpailuun. Rock'n'roll päälle, nupit kaakkoon ja moottori käyntiin. Rankkua kyytiä!

8

Tohtori Wiili

Kun olen toivonut pitkään SNES-versiota pelistä RC Pro AM, riemastuin kun näin tämän kilpa-ajopelin. Aivan vastaava peli-idea, jossa on reilusti erilaisia toimintoja, sekä lisäksi mahdavaa rock'n'rollia. Ensi alkuun pelaaminen maistuikin jatkuvalla syötöllä, mutta sitten vaihtelun puute alkoi kiusata. Hiukan enemmän erilaisia yllätyksiä ja useampia kappaleita kuin neljä olisi oikeastaan kaivattu. Ehkä tämä on turhaa nitkustusta, sillä Rock'n'Roll Racing on joka tapauksessa hieno peli, jossa niin musiikki, grafiikka kuin peliohjauskin tekevät vaikutuksen. Osaiko Rare tehdä pelin Super RC Pro Am, joka olisi vielä parempi? Toivottavasti yrittävät edes...

9

Toimitus

Uusien autopelien sisäänajo on aina yhtä hauskaa. Toisten kanssa tuntuu menevän kokonaisia työpäiviä, kun haluaa päästä hiukan tuntumaan. Toiset lentävät aika pian ö-mappiin kirousten saattelemina. Rock'n'Roll Racing takertui konsoliin moneksi päiväksi, mikä kertoo jo poikkeuksellisesta tasosta. Tässä on otettu parhaita puolia taistelukilpailuista ja rakennettu paljon komeammat kuoret pelin ympärille. Super Nintendon ääntä ja grafiikkaa käytetään täydellä teholla. Tästä luulisi tulevan samanlainen klassikko kuin RC Pro Am oli heti jyristessään esiin 1988.



Race 1



Race 2



Race 3



Race 4

Bogmire

Bogmiren prinssi Rageworff ei pidä lainkaan häviämisestä. Saat tehdä kaikkesi, jos aiot yrittää pärjätä prinssille hänen kotikentällään. Täällä on 12 eri rataa, joita peittää sienet ja lieju. Auto saattaa lähteä helposti liirtämään ulos radalta, mutta Battle Trak jyrää turvallisesti.

New Mojave

New Mojavessa on tuhansia ihmisiä vankeina, eikä Roadkill Kelly päästä ketään lähtemään hengissä pois. Vasta nyt kilpa-ajo alkaa käydä todella hikiseksi ja henkirievin säilyttämisen 14 radan läpi on vaikeaa.

NHO

Tämä jäätynyt maailma on kaikkein vaikein näistä viidestä. Tällä planeetalla ei voi käyttää oikeastaan muuta ajokkia kuin leijuvaa Havacia. Koska se maksaa 130.000 dollaria, et saa ehkä tilaisuutta hankkia sellaista. Silloin

SUPER MARIO BROS.™

Kun Shigeru Miyamoto ja hänen pelirakennusryhmänsä alkoi suunnitella uutta peliä alkuvuodesta 1985, ei siitä osattu odottaa mitään kovin erikoista. Ehkä juuri siitä syystä he halusivat yrittää tehdä jotain ihan uudenlaista. Sivuvieritystä ei ollut käytetty silloin kuin kolikkopeleissä, mutta nyt Nintendo päätti rakentaa NES-pelin, jossa tätä vahvaa tehostetta käytettäisiin. Lopputulos julkaistiin yli vuoden päästä ja nimeksi tuli Super Mario Bros...

Loppu on historiaa. Sen jälkeen sarjassa on ilmestynyt kuusi muuta peliä (SMB 2, The Lost Levels, SMB 3, Super Mario Land, Super Mario World ja Super Mario Land 2), joita on myyty yhdessä alkuperäisen kanssa enemmän kuin 100 miljoonaa kappaletta. Ei heikompi levikki pelkälle videopelisanjarille.

Ilkeä kuningas Koopa on vallannut Sienivaltakunnan ja kaapannut kauniin prinsessan. Putkimiesveljekset Mario ja Luigi päättävät lähteä pelastamaan prinsessan ja löylyttämään Koopan. Mutta se ei ole niin helppoa kuin kuulisi. Loputon määrä vihollisia odottaa 32 radalla ja Koopakkin täytyy voittaa 8 kertaa ennen kuin prinsessa viimein löytyy.



Sivulle vierivä peli oli jotakin aivan uutta tv-pelissä ja radatkin olivat hyvin monipuolisia. Mario lähti jopa uimaan!



PELAAJIA

1-2

PELIMUISTI

EI

NINTENDO

VIIKKEUSASTE

PELINLUONNE

Tasoloikka

GAMELINK

-

KESKITASOA

Tätä mieltä silloin...

Totta kai Super Mario Bros oli vallankumouksellinen peli. Koskaan ennen ei ollut nähty niin laajaa ja pitkää seikkailua, joka sisälsi vieläpä paljon salaisia kenttiä ja piilotettuja bonuksia. Grafiikka ei ole kovin häkellyttävä, eikä nykyään läpituottu musiikkikaan tehnyt kummaa vaikutusta. Mutta itse peli oli todella hauska ja ohjaus toimi kuin taika, sillä Mario oli aina hallinnassa. Tästä pelistä, josta sitten tuli kaikkien aikojen myydyin videopeli, ei päässyt kerta kaikkiaan irti.

Tältä tuntuu nyt

Super Mario All-Stars on vain yksi osoitus siitä kuinka vanha luottopeli pitää yhä pintansa. Tietysti grafiikka ja musiikki ovat nykymittapuulla kehnot, mutta peli-idea on tasoloikkien standardi. Ihmettyttää miltä Mega Man tai Sonic olisivat näyttäneet ilman Marion seikkailuita? SMB on peli, jonka kaikki tulevat muistamaan, eli kyseessä on ehdoton ja pysyvä klassikko. Kukapa olisi uskonut sitä viikisivallusta, joka tappeli gorillan kanssa Game & Watch -pelissä Donkey Kong 80-luvun alussa?